

ACTIVITE CULTURELLE

Présentation pour le titulaire de classe

Apprendre à voir, à écouter, à déchiffrer, à exprimer pour apprécier une discipline artistique.

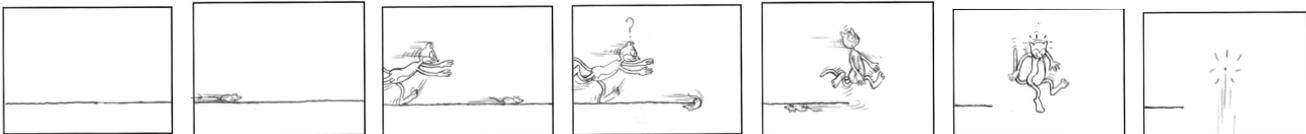
LE COURT - METRAGE D'ANIMATION, SES TECHNIQUES ET FORMES DE NARRATIONS

Situer le sujet

Animatou est un festival de film d'animation qui se donne pour ambition de faire découvrir aux spectateurs de tous âges, le meilleur du cinéma d'animation suisse et international et de sensibiliser le public à un cinéma d'auteur, qui peine à voir le jour en salle. Il conceptualise, crée, promeut et diffuse des outils pédagogiques d'éveil et d'éducation à l'image à travers le cinéma d'animation à l'instar d'« Animatou et les 5 univers du matou », film, documentaire et dossier pédagogique
Festival Animatou, : www.animatou.com

Depuis 2004 le festival propose de faire découvrir aux écoliers les dernières productions issues de la programmation du festival. Différents courts-métrages sont soumis au département de l'enseignement primaire. Ceux ci sont regroupés selon l'âge et la durée et validés par M. Dubois dit Bon Claude, conseiller culturel Ecole & Culture pour l'enseignement primaire.

La richesses du court-métrage d'animation, ses inépuisables sources d'inventivité et de créativité, ses qualités narratives et l'immense palette de techniques utilisées offre la possibilité à l'enseignant et ses élèves de poursuivre une activité en classe sous forme d'approche transversale d'autres disciplines et apprentissages, tels que la discussion et le débat, le dessin, l'écriture ou la lecture, le rythme et le mouvement.
En vue de faire un travail en amont, l'enseignant peut télécharger les fiches techniques des films <http://animatou.com/eveil-a-limage/>



Dans le cinéma d'animation, l'unité de base est l'image. Le film d'animation est une suite de prises d'image par image. La caméra enregistre une succession de photographies qui crée l'illusion du mouvement. Une seconde de film est composé de 25 ou 26 images.

Atteindre l'objectif

Les élèves se rendent au cinéma avec leurs enseignants. A leur arrivée, une fiche technique leur est distribuée. Celle ci comprend le détail des films, leurs synopsis, illustration, provenance, technique et durée.
Un membre d'Animatou fait une présentation du programme. Le programme dure environ 1 heure et est composé de
Les projections ayant lieu durant le festival, bénéficient de la présence de réalisateurs qui parleront de leurs films et permettront une interaction avec les élèves.
Lors du festival, les enseignants désireux de parfaire leurs connaissances en terme d'animation peuvent suivre le cours de formation continue proposé par le SEM en collaboration avec Animatou.

Une vidéothèque institutionnel créée par Animatou et comprenant plus de 500 courts métrages d'animation est à disposition des institutions en vue de composer des programmes à visionner avec les élèves

Imaginer des pistes

Dans le but d'aider l'élève à développer son sens de l'observation et exprimer ses impressions après le visionnement des films, Animatou propose quelques pistes afin de développer une analyse artistique et son sens critique.

LE RECIT - Quel est le sujet du film ? originalité et construction du récit. Son efficacité, sa précision, sa cohérence
Différencier l'abstrait du narratif

Comment raconte t'on une histoire sans dire un mot ?
Discuter sur l'absence de dialogue, est-ce que cela dérange pour la compréhension de l'histoire ?

L'EMOTION - Quelles émotions le film a t'il procuré ? la peur, le rire, l'ennui, l'étonnement, l'incompréhension ...

IMAGE - Cadrage, éclairage, couleurs, prises de vue.

Quelles sont les techniques utilisées : Dessin, peinture, volume, prises de vue réelles, papiers découpés, grattage, sable, numérique. Identifier et comparer les différentes matières, couleurs, structures.

SON - Quels sont les liens entre les éléments graphiques et sonores ?

Identifier l'habillage sonore.

Quel type d'univers sonore est utilisé ? musique, bruitage, voix, instruments ... et quel est son rôle ?

Quel choix est fait et dans quel but ? Alléger ou dramatiser le propos, augmenter la tension, accentuer un rythme pour créer une dramaturgie, ...

Transmettre une expérience

Partager les émotions, le plaisir, les richesses de l'imaginaire, de la fantaisie et de la beauté que procure le cinéma d'animation.
Accroître et sensibiliser l'élève à la culture cinématographique
Exercer un regard sélectif et critique qui développent et enrichissent la perception auditive et visuelle de l'élève.

FOCUS Bref historique du cinéma d'animation

Préhistoire : Certains dessins d'animaux à plusieurs pattes, peints sur les parois de cavernes, monteraient le désir de suggérer la rapidité de leurs mouvements.

Antiquité : Suggestion similaire de l'idée de mouvement dans les ornements de vases grecs ou des mosaïques égyptiennes. Le phénomène de la persistance rétinienne est observé et relaté dans des textes.

16^e siècle : Léonard de Vinci trace les dessins d'une lanterne de projection.

17^e siècle : Les lanternes magiques recréent le mouvement de manière plus directe : des images peintes sur des plaques de verre donnent l'impression de mouvement.

18^e siècle : Séances publiques d'ombres chinoises avec les mains ou des figurines.

1878 : E. Muybridge décompose en une suite de photographies, le galop du cheval.

1882 : Étienne-Jules Marey, conçoit un fusil photographique enregistrant 12 images par seconde sur une même plaque.

1891 : Thomas Edison (USA,) crée le film de 35 mm perforé, le kinétoscope

1895 : Les frères Lumière. Première projection publique de cinéma le 28 décembre.

1906 : Premiers courts dessins animés de James Stuart Blackton et de Winsor McKay

1926 : Invention de la télévision.

1927 : Premier film sonore.